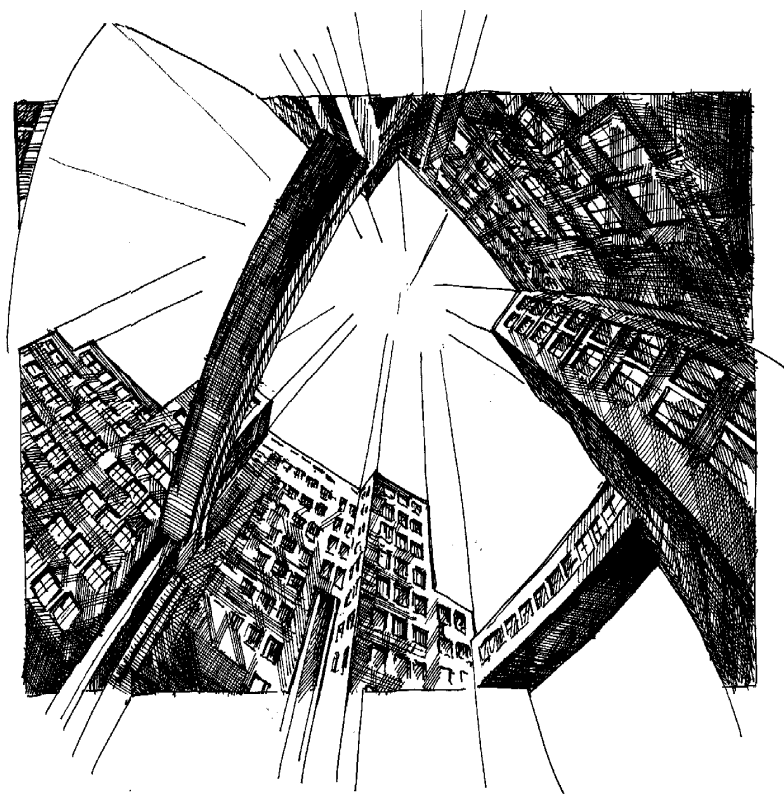


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА

С.О.ШУБОВИЧ

ТЕОРІЯ ГРИ В АРХІТЕКТУРІ

**МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
ДО ВИКОНАННЯ КУРСОВОЇ РОБОТИ І САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ**



Харків - ХНАМГ – 2009

Теорія гри в архітектурі (спецкурс): методичні вказівки до виконання курсової роботи і самостійної роботи (для студентів 6 курсу денної форми навчання спеціальності 7.120102, 8.120102 - Містобудування, напрям "Архітектура") / Укл. Шубович С.О.- Харків: ХНАМГ, 2009 - 12 с.

Укладач С.О.Шубович

Рецензент: канд. архіт., доц. Ю.В.Жмурко

Ухвалено кафедрою архітектурного моніторингу міського середовища,
протокол № 10 від 11.05. 2009 р



ВСТУП

ТЕОРІЯ ГРИ – це комплексна наукова дисципліна, що розробляє загальну концепцію і конкретні методики різних форм ігрової діяльності; вона поєднує філософський, кібернетичний, естетичний, психологічний, педагогічний і різноманітні конкретно-технологічні процеси.

Курс «Теорія гри в архітектурі» призначений для перекладу складного філософсько-культурного розуміння теорії гри на професійну мову архітектора. Гра пов'язана з розумінням будь-якої діяльності як такої, що набула духовного сенсу. Тож говорячи про духовність в архітектурі неможливо не розуміти її як ігрову, тобто вільну, творчу діяльність. Гра це такий феномен людської культури, який здатен перетворити будь-який технічний процес у процес художній, творчий. Особливо це є важливим для архітектури, діяльності, яка поєднує техніку і мистецтво. Як писав Ле Корбюзьє «справжнє відчуття народжується тільки від високої якості гри, інакше все перетворилося б на тупу систему і скотилося б до вульгарності».

Тож **метою курсу** є активізація вивчення архітектури і, зокрема, архітектурного проектування як специфічного виду професійної діяльності.

Курс розрахований на стимулювання інтересу студента до проектування через з'ясування тонких психологічних і культурних аспектів діяльності архітектора в плані відношення а) до середовища, б) до майбутніх користувачів.

Завданнями курсу є:

- Знайомство з грою як духовним аспектом людської діяльності.
- Розуміння гри як феномена, що навчає.
- Стимулювання інтересу до історії і теорії архітектури.

Предмет вивчення дисципліни - гра як культурний феномен, її архітектурні прояви.

Інформаційний обсяг дисципліни складає 1 модуль.

2. СКЛАД МОДУЛЮ

Модуль 1. Теорія гри в архітектурі (1,5 / 54)

Змістовий модуль 1.1. Природа і значення гри як явища культури.

Ознаки гри.

«Метод прототипів».

Мімізис як радість впізнавання.

Змістовий модуль 1.2. Агональність як функція формування культури.

Загадка як поетичний і ігровий принцип.

Ігровий аспект архітектури.

Змістовий модуль 1.3. Архітектурне відтворення ігрових метафор.

Гра земного і небесного в образі Царсько-сільського ансамблю.

Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.

Композиція проєктованого комплексу як відображення ігрової ситуації.

Комунікативна функція архітектури.

3. СКЛАД ЛЕКЦІЙНОГО КУРСУ

Лекція 1. Вступ до курсу “Теорія гри в архітектурі”. Природа і значення гри як явища культури.

Лекція 2. Ознаки гри (за Й.Хейзіngoю).

Лекція 3. «Метод прототипів».

Лекція 4. Мімізис як радість впізнавання (за Г-Г. Гадамером).

Лекція 5. Гра і змагання (агон) як функція формування культури.

Лекція 6. Загадка як поетичний та ігровий принцип.

Лекція 7. Ігровий аспект архітектури.

Лекція 8-9. Архітектурне відтворення ігрових метафор сучасної й історичної культур.

Лекція 10-11. Структура впізнавальних образів архітектурного твору.

Лекція 11-12. Гра земного і небесного в образі Царсько-сільського ансамблю.

Лекція 13. Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.

Лекція 14. Ігрові і архетипні конструкції в архітектурно-композиційній структурі. Палацово-парковий ансамбль у Шаровці.

Лекція 15. Агональна структура архітектурного ансамблю. Уманський парк Софієвка.

Лекція. 16. Композиція проєктованого комплексу як відображення ігрової ситуації.

Лекція 17. Комунікативна функція архітектури.

4. КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

Модуль 1. Теорія гри в архітектурі.

Змістовий модуль 1.1. Природа і значення гри як явища культури.

1. Що вивчає “Теорія гри”?

2. Що є “ігровою діяльністю”?

3. Охарактеризуйте головні ознаки гри.

4. Що складає культурну цінність гри?

5. В чому сакральне значення гри?

6. Який смисл вкладає філософ Г.Гадамер в поняття аристотелевого “мімезису”?

7. Як виявляється ігровий аспект у архітектурній композиції?

ЗМ 1.2. Агональність як функція формування культури.

8. Розкрийте роль шляху у побудові архітектурного сюжету.

9. З чого складається агональність ритму?

10. У чому принципова різниця між відношенням до світу традиційної і сучасної (постмодерн) культур? Як вони проявлені в ігровій формі?

11. Охарактеризуйте відомий історичний комплекс з точки зору гри.

12. З чого складаються у архітектурному сюжеті “загадки” і “розгадки”?

13. Як вони співвідносяться зі структурною побудовою архітектурного об'єкту?

14. В чому смисл “темних” моментів мистецтва, невизначеності, загадковості у сюжетах?

ЗМ 1.3. Архітектурне відтворення ігрових метафор.

15. Прокоментуйте проєктований на “Архітектурному і містобудівному проєктуванні” комплекс як ігрове середовище.

16. Що складає ігрову сутність поняття “радість впізнавання”.

17. Як поняття “радість впізнавання” інтерпретує архітектура?

18. Що таке комунікативні функції архітектури?

19. З чого складається просторовий стереотип архітектурного середовища?

20. Якими засобами архітектор може досягти впізнавання загального у частці?

5. СКЛАД КУРСОВОЇ РОБОТИ

Курсова робота становить альбом графоаналітичних завдань за темами лекційного курсу.

Завдання №1. Природа і значення гри як явища культури. Проілюструвати визначення агону як головної культурної категорії гри.

Завдання №2. Ознаки гри (за Й.Хейзінгою). Графічно зобразити два етапи гри – напруження від перешкоди і радісне подолання перешкоди. Архітектурна інтерпретація гри.

Завдання №3. «Метод прототипів». Метод прототипів у навчанні архітектурному проектуванню. Показати у гротескній формі реальний і умовний ша-ри архітектурної ідеї. Проілюструвати схему моделі прийняття рішення.

Завдання №4. Мімезіс як радість впізнавання (за Г.Гадамером). На прикладі дослідженого під час літньої практики ансамблю пояснити акт впізнавання загального в одиничному.

Завдання №5. Гра і змагання (агон) як функція формування культури. Аналіз агональних якостей архітектури на прикладі комплексів, вивчених під час літньої практики.

Завдання №6. Загадка як поетичний та ігровий принцип. «Промови Вафтрудніра» - приклад сакрального розв'язування загадки.

Завдання №7. Ігровий аспект архітектури. Аналіз твору сучасної архітектури.

Завдання №8. Архітектурне відтворення ігрових метафор сучасної й історичної культур. Аналіз історичного ансамблю (Київ, Чернігів тощо).

Завдання № 9. Гра земного і небесного в образі Царськосільського ансамблю. Аналіз Царськосільського ансамблю. Небесне і хтонічне в проектованому комплексі.

Завдання № 10. Просторово-часові аспекти ігрової ситуації в середовищі міста.

6. ЗАГАЛЬНІ УМОВИ ВИКОНАННЯ РОБОТИ

Комплекс графоаналітичних завдань, який складає курсову роботу, спрямований по-перше на розвиток професійного інтелекту студента архітектора, по-друге - на освоєння методики обґрунтування художньо-образної ідеї проєктованого комплексу, який студенти виконують за курсом «Архітектурне і містобудівне проєктування». Виходячи з цього до завдань ставиться подвійна умова. 1 – має бути розкритий теоретичний аспект теми через текстові і графічні матеріали, які студент наводить у роботі. Графічні матеріали мають бути виконані на належному графічному рівні. До них входять схеми, моделі, малюнки що ілюструють сутність теоретичного положення. 2 – теоретичне положення треба співвіднести з реальним архітектурно-просторовим середовищем, охарактеризувати середовище і його важливі вузли через аспект структури гри, який було розглянуто в теорії. Для цього повинен бути виконаний малюнок середовища у перспективі «з пташиного польоту», який дає узагальнену характеристику структури дослідженого архітектурно-просторового фрагменту. Повинні бути приведені видові кадри, які дають уяву про просторове оточення і розкривають його ігрові (агональні) якості. Натурні малюнки доцільно супроводжувати пояснючими схемами або додатковими малюнками і анотаційними текстами і резюме.

Кожне завдання повинно мати резюме, де вказується відповідність середовища до вивченого естетичного аспекту ігрової структури, тобто – до характеристики даного середовища як художньо-естетичного. При відсутності такої відповідності студент повинен запропонувати архітектурне рішення, яке привело б до появи такої відповідності.

Всі роботи повинні складати єдине ціле, бути виконаними в одній графічній манері і продовжувати одна одну, детально розглядаючи конкретне архітектурно-просторове середовище з точки зору його образних художньо-естетичних якостей.

Загальний обсяг одного завдання - 1 аркуш формату А-3. До альбому завдань додається пояснювальна записка, складена на основі текстових частин кожного завдання. Її мета – узагальнити отримані знання з творчого аналізу архітектурного середовища і використати їх у обґрунтування рішення проєкту, що виконується за курсом «Архітектурне проєктування».

7. КОНТРОЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Контрольні завдання призначені для поточного контролю роботи студента за змістовими модулями і відповідають загальній тематиці змістового модуля.

Комплексне контрольне завдання №1 - Архітектурно-просторова композиція проектного комплексу як ланцюг космогонічних перевтілень.

Комплексне контрольне завдання №2 (виконується на прикладі комплексів, вивчених під час літньої практики).

Тема 1. Формування образу як “реальності вищого порядку” через розгадування вічної загадки, що задає середовище історичного міста.

Тема 2. Гуманітарний аспект архітектури: особистісна “героїзація” людини через подолання агональності середовища.

Комплексне контрольне завдання №3 - Композиція проектного комплексу як відображення ігрової ситуації. Гра як радість впізнавання на прикладі проектного комплексу.

Підсумкове комплексне міждисциплінарне контрольне завдання - побудувати архітектурний сюжет проектного комплексу як сюжет ігровий; пояснити шлях як систему загадок і розгадок.

Склад завдань

Кожне завдання складається з аналітично-графічної і текстової частин. Графічна частина включає зображення досліджуваного середовища (натурні малюнки і перспективи «з пташиного польоту») графічні моделі і схеми, пояснюючі позначки і зображення. Як висновок дається результуюча модель (схема) або таблиця. Текстова частина включає пояснення і обґрунтування графічного аналізу. В кінці дається коротке резюме з висновком по роботі.

Загальний обсяг завдання 1-2 аркуші формату А-3.

8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна навчальна література

1. Шубович С.О. Лекції з курсу «Теорія гри в архітектурі» (для студентів 6 курсу денної форми навчання спец. 7.120102, 8.120102 - Містобудування). - Харків: ХНАМГ, 2009 - 111 с.
2. Шубович С.О. Міфопоетична культура в естетиці міста (наукові основи – мистецтво – архітектура) : Навч. посібник. - Харків: ХДАМГ, 2008.
3. Бурак М.П., Соловійова О.С., Шубович С.О. Харків - Київ. Місто очима студентів (альбом малюнків). Вип. 2. - Харків: ХНАМГ, 2005. - 114 с.
4. Бурак М.П., Гамалей Г.В., Шубович С.О. Місто очима студентів: навчальний посібник з проведення літніх архітектурних навчальних і науково-дослідних практик - Харків: ХНАМГ, 2007. - 151 с.
5. Гуманитарный комплекс архитектуры. К вопросу о гуманитарных исследованиях в архитектуре (Кол. авт.) /Под общ. ред. С.А.Шубович. – Харьков: ХНАГХ, 2005. – 311 с.

Додаткова література

1. Брунер Дж. Психология познания. – М.: Прогресс, 1977.
2. Выготский Л.С. Психология искусства. - М.: Педагогика, 1987. - 344 с.
3. Габричевский А. Г. Теория и история архитектуры: Избранные сочинения / Под общ. ред. А.А.Пучкова. — Киев, 1993. — 302 с.
4. Гадамер Г.-Г. Искусство и подражание. //Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. - С.228-241.
5. Ильин И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. – М.: Интрада, 1996. – 256 с.
6. Иконников А.В. Пространство и форма в архитектуре и градостроительстве.- М.: Комкнига, 2006. – 352 с.
7. Иконников А.В. Утопическое мышление и архитектура. – М.: Архитектура-С. 2004. – 400 с.
8. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. – Новосибирск: Наука, 1980. – 272 с.
9. Лихачев Д.С. Историческая поэтика русской литературы. Смех как мировоззрение и другие работы. – СПб: Алетейя. 1997. - 584 с.

10. Локтев В.И. Барокко от Микеланджело до Гварини (проблема стиля). – М.: Архитектура-С, 2004. – 496 с.
11. Лосев А.Ф. Диалектика мифа // Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. – М.: Политиздат, 1991. – С. 21-186.
12. Лотман Ю.М. Об искусстве. – Санкт-Петербург: «Искусство-СПб», 2005. – 704 с.
13. Ревзин Г.И. Очерки по философии архитектурных форм. – М.: ОГИ, 2002. – 144 с.
14. Ретюнских Л.Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2005. – 256 с.
15. Федоров В.В., Коваль И.М. Мифосимволизм архитектуры. М.: КомКнига, 2006. – 208 с.
16. Рябушин А.В. Архитекторы рубежа тысячелетий. – М.: Издательство «Искусство XXI в.», 2005. – 288 с.
17. Фремптон К. Современная архитектура. Критический взгляд на историю развития. – М.: Стройиздат, 1990. – 535 с.
18. Хёйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Изд. группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464 с.
19. Хюбнер К. Истина мифа: Пер. с нем. – М.: Республика, 1996. – 448 с.
20. Чепелюк Ю.В. Архитектурная композиция как выражение «целого»-«единого». – К.: НИИТИАГ, 2000. – 32с.
21. Шубович С.А. Архитектурная композиция в свете мифопоэтики. – Харьков: РИП «Оригинал», 1999. – 637 с.
22. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.
23. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 432 с.

ЗМІСТ

1. ВСТУП.....	3
2. СКЛАД МОДУЛЮ.....	4
3. СКЛАД ЛЕКЦІЙНОГО КУРСУ.....	4
4. КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ.....	5
5. СКЛАД КУРСОВОЇ РОБОТИ.....	6
6. ЗАГАЛЬНІ УМОВИ ВИКОНАННЯ РОБОТИ.....	7
7. КОНТРОЛЬНІ ЗАВДАННЯ.....	8
8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....	9

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Теорія гри в архітектурі. Методичні вказівки до виконання курсової роботи і самостійної роботи (для студентів 6 курсу денної форми навчання спеціальності 7.120102, 8.120102 - "Містобудування").

Укладач: Світлана Олександрівна Шубович

Редактор М.З.Аляб'єв

Верстка: Ю. П. Степась

План 2009, поз. 73 М

Підп. до друку	15.05.09	Формат 60x84 1/16	Папір офісний
Друк на ризографі		Умовн.-друк. арк. 0,5	Обл.-вид. арк. 0,9
Замовл. №		Тираж 50 прим.	
61002, Харків, ХНАМГ, вул. Революції, 12			
Сектор оперативної поліграфії ЦНІТ ХНАМГ			
61002, Харків, вул. Революції, 12			